Volume 9 Issue 3 (2025) Pages 921-938
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Analisis Bibliometrik tentang Potensi Layanan Perpustakaan dalam Mendukung Aktivitas Mendongeng bagi Anak Usia Dini

Diah Sri Rejeki[1]✉, Aminudin[2]
Perpustakaan & Sains Informasi, Universitas Widyatama, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

Abstrak
Penelitian ini menganalisis manfaat mendongeng bagi anak usia dini melalui pendekatan bibliometrik, dengan fokus pada potensi integrasi layanan mendongeng dalam perpustakaan. Studi ini menggunakan data dari basis data OpenAlex dengan kata kunci "*storytelling,*" "*library,*" dan "*services*" dalam rentang waktu 2015–2025. Dari 302 artikel yang ditemukan, 103 artikel yang relevan dipilih untuk analisis lebih lanjut. Hasil penelitian mengidentifikasi tiga tema utama: (1) peran mendongeng dalam pengembangan literasi dan literasi digital anak, (2) inovasi layanan perpustakaan berbasis teknologi, dan (3) dampak mendongeng terhadap keterlibatan komunitas. Analisis *co-word* menggunakan VOSviewer mengungkapkan klaster utama, seperti penguatan literasi melalui mendongeng, digitalisasi layanan perpustakaan, dan pengembangan keterampilan sosial-emosional anak. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan bibliometrik untuk mengungkap pola penelitian global terkait mendongeng dan layanan perpustakaan, yang sebelumnya belum banyak dieksplorasi secara sistematis. Hasil studi ini memberikan wawasan bagi perpustakaan dalam mengembangkan layanan mendongeng sebagai strategi pendidikan yang inovatif dan inklusif. Secara praktis, temuan ini dapat digunakan untuk merancang kebijakan perpustakaan yang lebih adaptif, termasuk integrasi teknologi dalam program mendongeng serta optimalisasi peran perpustakaan sebagai pusat pembelajaran interaktif bagi anak usia dini.
Kata Kunci: *mendongeng; layanan perpustakaan; anak usia dini*

Abstract
This study analyses the benefits of storytelling for young children through a bibliometric approach. This study focuses on the potential integration of storytelling services in libraries. It uses data from the OpenAlex database, employing the keywords 'storytelling,' 'library,' and 'services' within the time span of 2015–2025. Out of 302 articles found, 103 relevant articles were selected for further analysis. The results identify three main themes: (1) the role of storytelling in developing children's literacy and digital literacy, (2) innovation in technology-based library services, and (3) the impact of storytelling on community engagement. The co-word analysis conducted with VOSviewer reveals main clusters, such as enhancing literacy through storytelling, digitizing library services, and fostering children's socio-emotional skills. The novelty of this research lies in the application of a bibliometric approach to uncover global research patterns related to storytelling and library services, which have not been systematically explored before. The findings provide insights for libraries to develop storytelling services as an innovative and inclusive educational strategy. Practically, these results can be utilized to design more adaptive library policies, including the integration of technology into storytelling programs and optimizing the library's role as an interactive learning center for early childhood.
Keywords: *storytelling; library services; early childhood*

✉ Corresponding author :
Email Address : diah.sri@widyatama.ac.id (bandung, Indonesia)
Received 25 February 2025, Accepted 16 March 2025, Published 9 April 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

Pendahuluan

Dongeng sering diartikan sebagai kisah rakyat yang biasanya dianggap tidak berdasar pada kenyataan. Cerita ini terutama disampaikan sebagai sarana hiburan, namun sering kali menyimpan unsur-unsur kebenaran, pesan moral, atau bahkan sindiran (Rukiyah, 2018). Dalam dongeng, tokoh-tokoh yang dihadirkan tidak hanya manusia, tetapi juga hewan, tumbuhan, serta objek mati yang dapat berperan sebagai karakter utama dalam cerita. Esensi utama dongeng terletak pada kemampuannya untuk mengambil inspirasi dari berbagai elemen di lingkungan sekitar (Damayanti, 2020).

Meskipun era digital telah menyediakan berbagai bentuk hiburan alternatif, dongeng tetap diminati oleh anak-anak (Tesar et al., 2016). Keunikan dongeng yang menggabungkan unsur fantasi, petualangan, dan pelajaran moral menjadikannya sumber hiburan yang tak lekang oleh waktu. Selain itu, dongeng memiliki peran edukatif yang signifikan dalam pengembangan keterampilan bahasa, komunikasi, serta literasi anak (Short, 2022). Aktivitas mendengarkan atau membaca dongeng juga memperkuat ikatan emosional antara anak dengan orang tua atau pendidik, menjadikannya tidak sekadar sebagai sarana hiburan, tetapi juga alat pendidikan yang efektif.

Penelitian tentang mendongeng telah banyak dilakukan, mengingat manfaatnya dalam mendukung perkembangan anak usia dini dari berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial-emosional (Fauziah & Ramadhan, 2023), dan literasi (O'Byrne et al., 2018). Mendongeng, baik dalam bentuk tradisional maupun digital, terbukti mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, membangun empati, memperkaya imajinasi, serta memperkuat literasi anak (Farantika et al., 2022). Namun, meskipun manfaat mendongeng telah diidentifikasi dalam berbagai penelitian, masih sedikit studi yang secara sistematis mengklasifikasikan manfaat tersebut dalam konteks layanan perpustakaan, khususnya melalui pendekatan bibliometrik.

Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada manfaat mendongeng secara umum tanpa mengeksplorasi secara mendalam bagaimana layanan perpustakaan dapat mengadopsi dan mengoptimalkan aktivitas mendongeng sebagai strategi literasi. Selain itu, meskipun terdapat studi yang membahas implementasi mendongeng dalam perpustakaan, pendekatan yang digunakan umumnya bersifat kualitatif atau berbasis studi kasus, sehingga belum memberikan gambaran komprehensif tentang tren penelitian global dalam bidang ini.

Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan analisis bibliometrik untuk mengidentifikasi pola penelitian terkait mendongeng dalam konteks layanan perpustakaan selama rentang waktu 2015–2025. Dengan menggunakan basis data OpenAlex dan analisis *co-word* menggunakan VOSviewer, penelitian ini tidak hanya mengklasifikasikan manfaat mendongeng tetapi juga memetakan keterkaitan tematik antara literasi anak, inovasi layanan perpustakaan berbasis teknologi, serta keterlibatan komunitas dalam program mendongeng.

Selain itu, penelitian ini menyoroti tantangan yang dihadapi perpustakaan dalam mengadopsi metode mendongeng secara digital, termasuk keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan bagi pustakawan, serta masih rendahnya kesadaran akan pentingnya mendongeng sebagai strategi literasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana layanan mendongeng dapat diintegrasikan secara lebih efektif dalam perpustakaan, baik melalui pendekatan konvensional maupun berbasis teknologi digital.

Literasi merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi keberhasilan akademik dan sosial anak (Kim et al., 2020; Nur Fitria, 2023). Sebagai pusat literasi, perpustakaan memiliki peluang besar untuk mendukung pengembangan literasi anak melalui program mendongeng yang terstruktur dan inovatif (Campana et al., 2016). Namun, berbagai tantangan masih dihadapi dalam implementasi program ini, terutama dalam hal adaptasi terhadap teknologi digital dan optimalisasi peran pustakawan sebagai fasilitator mendongeng (Obim & Onuorah, 2021; Shahzad et al., 2023).

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

Kajian ini menjadi penting karena tidak hanya mengidentifikasi manfaat mendongeng dalam konteks perpustakaan, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi perpustakaan dalam mengembangkan layanan mendongeng yang lebih adaptif dan berbasis bukti. Dengan memetakan tren penelitian dan mengidentifikasi klaster tematik yang relevan, hasil studi ini dapat digunakan sebagai dasar bagi perumusan kebijakan perpustakaan, pengembangan program literasi berbasis mendongeng, serta peningkatan kapasitas pustakawan dalam mengimplementasikan metode mendongeng secara efektif. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam memperkaya literatur akademik mengenai mendongeng dan layanan perpustakaan, tetapi juga memberikan wawasan aplikatif bagi pengembangan strategi literasi anak yang lebih inovatif, inklusif, dan berbasis teknologi di lingkungan perpustakaan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometrik untuk menganalisis tren penelitian (Donthu et al., 2021; Zupic & Čater, 2015) mengenai mendongeng dalam konteks layanan perpustakaan dan pendidikan anak usia dini. Data dikumpulkan dari basis data *OpenAlex*, dengan cakupan waktu 2015–2025, menggunakan kata kunci "*storytelling*" *AND* "*library*" *AND* "*services*". Dari hasil pencarian, ditemukan 302 artikel yang kemudian dianalisis lebih lanjut.

OpenAlex dipilih sebagai sumber data utama karena merupakan database terbuka yang menyediakan cakupan luas terhadap berbagai publikasi ilmiah dari jurnal, konferensi, dan repositori akademik. Keunggulan *OpenAlex* dibandingkan database lain, seperti *Scopus* atau *Web of Science*, terletak pada aksesibilitasnya yang tidak terbatas pada jurnal berbayar, sehingga memungkinkan cakupan yang lebih inklusif, terutama untuk penelitian yang berasal dari institusi dengan keterbatasan akses ke database premium. Selain itu, *OpenAlex* menyediakan metadata yang kaya, termasuk informasi tentang hubungan antar-artikel, sitasi, dan analisis jaringan akademik, yang mendukung metode bibliometrik yang digunakan dalam penelitian ini.

Seleksi artikel dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memastikan relevansi dan kualitas data yang dianalisis. Artikel yang dipilih harus membahas mendongeng dalam konteks layanan perpustakaan atau pendidikan anak usia dini, diterbitkan dalam jurnal atau prosiding akademik yang terindeks di *OpenAlex*, serta memiliki abstrak yang cukup informatif untuk dianalisis secara bibliometrik. Hanya artikel yang ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa lain yang didukung oleh *OpenAlex* yang disertakan. Sementara itu, artikel yang hanya membahas mendongeng secara umum tanpa kaitan dengan perpustakaan, bersifat editorial atau ulasan buku, serta tidak menyajikan data empiris dikecualikan dari analisis. Selain itu, untuk memastikan dampak akademik yang signifikan, hanya artikel dengan jumlah sitasi minimal lima dalam lima tahun terakhir yang dipertimbangkan. Setelah proses filtrasi berdasarkan kriteria tersebut, sebanyak 103 artikel dipilih untuk dianalisis lebih lanjut.

Analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer dilakukan untuk memetakan hubungan antar-kata kunci (Santosa, 2023) dalam 103 artikel yang relevan, dengan teknik *co-word analysis* untuk mengidentifikasi tema utama dalam literatur terkait mendongeng dan layanan perpustakaan. Hasil analisis menunjukkan tiga klaster utama, yaitu **Klaster Hijau**, yang berfokus pada peran mendongeng dalam pengembangan literasi, seperti peningkatan keterampilan membaca, menulis, dan berpikir kritis dengan kata kunci dominan *storytelling, literacy development, reading skills, writing skills*, dan *early childhood education*. **Klaster Merah** menyoroti digitalisasi layanan perpustakaan, termasuk penggunaan teknologi seperti *digital storytelling, library technology, interactive storytelling*, dan *multimedia learning* untuk memperluas akses dan inovasi layanan perpustakaan. Sementara itu, **Klaster Biru** membahas keterlibatan komunitas dan pendidikan kreatif, dengan kata kunci seperti *community engagement, creative education, storytelling programs*, dan *social impact*, yang menunjukkan bagaimana mendongeng dapat membangun hubungan sosial serta mendukung kreativitas dalam komunitas.

Analisis *co-word* dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, metode ini hanya mengidentifikasi hubungan antar-kata kunci berdasarkan kemunculannya dalam artikel, tanpa menganalisis konteksnya secara mendalam, sehingga dilakukan analisis manual terhadap abstrak dan isi artikel untuk memastikan validitas temuan bibliometrik. Kedua, meskipun *OpenAlex* memiliki cakupan luas, database ini belum tentu mencakup seluruh publikasi dari sumber premium seperti *Scopus* atau *Web of Science*, sehingga hasil penelitian ini tidak diklaim sebagai pemetaan yang sepenuhnya lengkap, melainkan sebagai gambaran representatif berbasis akses terbuka. Ketiga, *co-word analysis* hanya menunjukkan tren penelitian saat ini tanpa mengukur dampak jangka panjang dari suatu artikel, sehingga penelitian ini juga mempertimbangkan jumlah sitasi sebagai indikator pengaruh akademik dari literatur yang dianalisis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian Mengenai Konsep Mendongeng dan Perpustakaan dalam Studi Literatur

Penelitian tentang konsep mendongeng dan perpustakaan dalam studi literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai penelitian yang telah mengeksplorasi manfaat mendongeng bagi anak usia dini.

Gambar 1. Visualisasi Jaringan

Beberapa klaster utama mencerminkan aspek-aspek penting yang dapat mendukung eksplorasi topik ini, seperti peran narasi, sistem perpustakaan, dan dampaknya terhadap proses pendidikan anak usia dini.

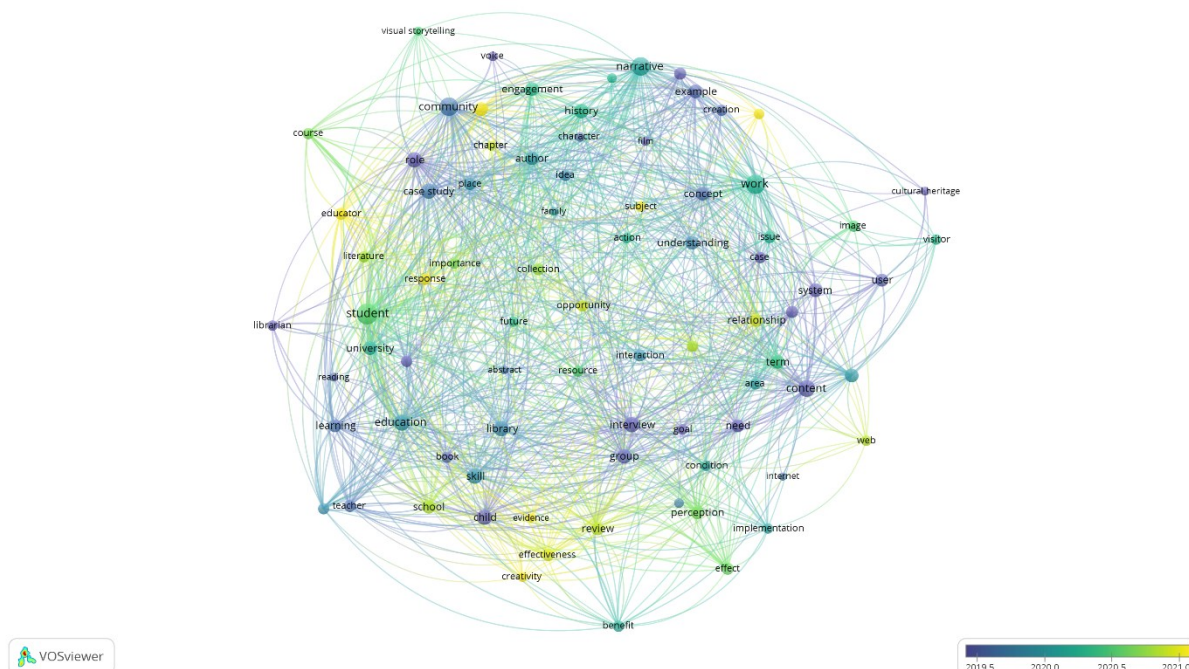
Klaster hijau, yang mencakup istilah seperti "*narrative*," "*history*," dan "*engagement*," menggambarkan pentingnya mendongeng sebagai alat untuk menyampaikan cerita yang kaya nilai dan membangun keterlibatan emosional anak-anak. Dalam konteks perpustakaan, mendongeng dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan anak-anak pada nilai-nilai budaya, sejarah, dan moral yang penting. Keterhubungan konsep "*community*" dalam klaster ini juga menunjukkan bahwa mendongeng memiliki peran dalam membangun rasa kebersamaan, baik antara anak-anak maupun antara keluarga dan komunitas.

Di sisi lain, klaster merah, yang berpusat pada istilah seperti "*system*," "*content*," dan "*relationship*," menunjukkan bagaimana layanan perpustakaan dapat dioptimalkan untuk mendukung kegiatan mendongeng. Teknologi seperti "*web*" dan "*internet*" yang muncul dalam klaster ini menyoroti peluang perpustakaan untuk memanfaatkan media digital guna memperluas akses dan daya tarik mendongeng, khususnya bagi keluarga yang tidak dapat

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

menghadiri sesi mendongeng langsung. Hal ini penting dalam era digital saat ini, di mana platform online menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Klaster biru, yang menonjolkan istilah seperti "*education*," "*student*," dan "*creativity*," menekankan dampak mendongeng terhadap perkembangan anak usia dini, terutama dalam konteks pembelajaran. Mendongeng dapat merangsang imajinasi, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membangun keterampilan literasi dasar pada anak-anak. Keterhubungan istilah ini dengan konsep "teacher" dan "school" juga menegaskan bahwa perpustakaan dapat menjadi mitra penting bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran.

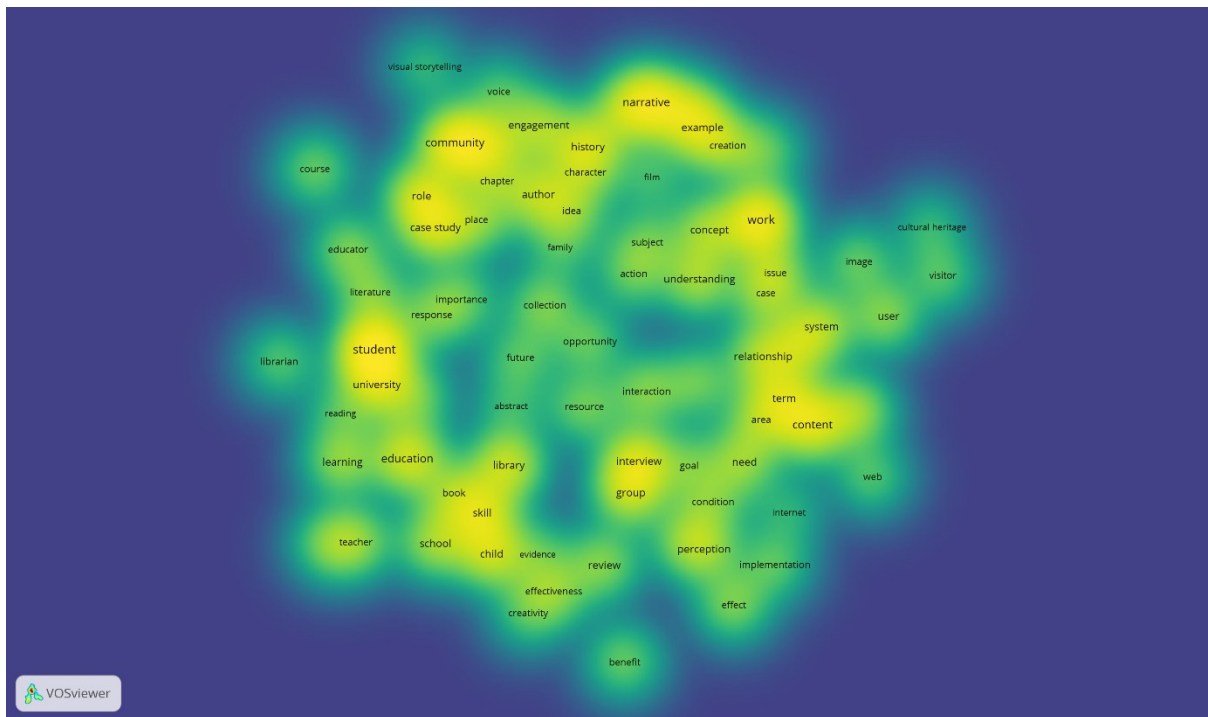
Visualisasi tersebut mendukung gagasan bahwa perpustakaan memiliki peran dalam menyediakan platform yang mendukung kegiatan mendongeng, baik melalui sudut cerita tradisional maupun melalui media digital. Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada bagaimana perpustakaan dapat memanfaatkan teknologi dan membangun komunitas pembelajaran yang lebih inklusif, sehingga manfaat mendongeng dapat dirasakan oleh lebih banyak anak, khususnya dalam masa perkembangan usia dini.

Gambar 2. Perkembangan Konsep Mendongeng dan Perpustakaan dalam Studi Literatur

Gambar tersebut menampilkan evolusi jaringan konsep dalam penelitian tentang mendongeng dan layanan perpustakaan dari waktu ke waktu. Warna pada visualisasi menunjukkan relevansi istilah-istilah tertentu berdasarkan tahun, memberikan wawasan penting mengenai bagaimana fokus penelitian berkembang. Dalam konteks eksplorasi manfaat mendongeng bagi anak usia dini, analisis ini menyoroti tren utama yang dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut.

Klaster yang mencakup istilah seperti "*narrative*," "*community*," dan "*engagement*" menunjukkan peningkatan relevansi pada rentang waktu terbaru (2020-2021). Hal ini menegaskan bahwa peran mendongeng sebagai media narasi untuk membangun keterlibatan sosial dan emosional anak semakin diakui, terutama dalam konteks komunitas. Layanan perpustakaan dapat menjadi katalisator dalam memperkuat hubungan sosial melalui program mendongeng, yang relevan untuk membantu anak-anak memahami nilai-nilai budaya dan moral dalam komunitas mereka.

Istilah seperti "*system*," "*web*," dan "*internet*" yang terpusat pada klaster teknologi mengindikasikan bahwa digitalisasi menjadi tren utama sejak 2019. Perpustakaan telah beradaptasi dengan menyediakan akses ke mendongeng melalui platform digital seperti aplikasi, webinar, atau situs interaktif. Hal ini sejalan dengan kebutuhan untuk memperluas jangkauan layanan perpustakaan dan memastikan bahwa manfaat mendongeng dapat diakses oleh lebih banyak keluarga, terutama di masa pandemi ketika aktivitas berbasis teknologi menjadi solusi utama.

Sementara itu, istilah "*education*," "*student*," dan "*creativity*" tetap menjadi inti yang konsisten sepanjang waktu. Mendongeng terus diakui sebagai metode yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan kreatif anak usia dini. Keterlibatan perpustakaan sebagai mitra pendidikan sangat penting dalam menciptakan ruang belajar yang inklusif, di mana anak-anak dapat mengeksplorasi imajinasi mereka melalui cerita-cerita yang menarik dan bermakna.

Visualisasi tersebut menunjukkan bahwa penelitian mendongeng dalam layanan perpustakaan tidak hanya berkembang dalam hal teknologi, tetapi juga semakin relevan dalam konteks sosial dan pendidikan. Para peneliti dapat memanfaatkan tren ini dengan mengeksplorasi lebih dalam integrasi teknologi dan dampak sosial dari program mendongeng, sehingga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan literasi anak usia dini di era modern.

Gambar 3. Visualisasi density

Visualisasi density map ini menunjukkan intensitas penggunaan berbagai istilah dalam penelitian tentang mendongeng dan layanan perpustakaan. Area yang lebih terang menandakan istilah dengan koneksi yang lebih kuat dan sering muncul dalam literatur, memberikan gambaran mengenai fokus utama penelitian. Dalam konteks eksplorasi manfaat mendongeng bagi anak usia dini, beberapa temuan menarik dapat diidentifikasi dari gambar ini.

Kawasan dengan intensitas tinggi, yang mencakup istilah seperti "*student*," "*education*," "*narrative*," dan "*community*," menunjukkan bahwa fokus utama penelitian mendongeng terkait erat dengan dampaknya pada pendidikan dan pembentukan komunitas. Mendongeng memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, literasi, dan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

emosional anak usia dini. Selain itu, istilah "*community*" menunjukkan bahwa mendongeng tidak hanya bersifat individual tetapi juga membantu memperkuat hubungan sosial dalam komunitas, yang sangat relevan untuk program berbasis perpustakaan.

Di sisi lain, istilah seperti "*system*," "*content*," dan "*web*" terletak di area dengan intensitas sedang, menyoroti peran teknologi dalam layanan perpustakaan. Digitalisasi mendongeng, seperti melalui platform daring, webinar, atau aplikasi digital, mulai mendapatkan perhatian dalam penelitian. Teknologi ini tidak hanya memperluas akses tetapi juga memungkinkan inovasi dalam cara cerita disampaikan kepada anak-anak. Layanan perpustakaan dapat memanfaatkan tren ini untuk memperkuat peran mereka dalam memberikan pengalaman mendongeng yang relevan di era digital.

Selain itu, istilah seperti "*child*," "*creativity*," dan "*school*" menunjukkan hubungan langsung mendongeng dengan perkembangan anak usia dini. Mendongeng mendukung pembelajaran kreatif, membangun imajinasi, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak-anak. Dalam hal ini, perpustakaan dapat menjadi mitra strategis bagi sekolah dan keluarga dalam menyediakan materi cerita yang mendukung pengembangan anak secara holistik.

Density map tersebut menegaskan bahwa penelitian mendongeng dalam layanan perpustakaan dapat difokuskan pada beberapa tema utama, yaitu dampak sosial mendongeng, inovasi teknologi untuk mendukung layanan perpustakaan, dan kontribusi mendongeng terhadap pendidikan dan pengembangan anak usia dini. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam menghubungkan antara manfaat mendongeng, peran perpustakaan, dan tantangan digitalisasi di era modern.

Hasil Penelitian Manfaat Mendongeng bagi Anak Usia Dini

Tabel 1. Penelitian Teratas tentang Manfaat Mendongeng untuk Anak Usia Dini Berdasarkan Sitasi Tertinggi

No	Penulis	Judul	Tahun	Cites	Manfaat Mendongeng
1	Irena Yolanita Maureen, Hans van der Meij, Ton de Jong (Maureen et al., 2018)	Supporting Literacy and Digital Literacy Developme nt in Early Childhood Education Using Storytelling Activities	2018	85	Penelitian ini mengevaluasi efektivitas intervensi literasi yang menggabungkan kegiatan mendongeng tradisional dan digital dengan sembilan desain instruksional Gagné. Studi melibatkan 45 anak TK di Indonesia selama 3 minggu, membandingkan tiga kelompok: mendongeng tradisional, mendongeng digital, dan kelas literasi biasa (kontrol). Hasilnya menunjukkan bahwa mendongeng digital secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi dibandingkan kelompok kontrol, dan kedua jenis mendongeng meningkatkan literasi digital anak.
2	Jaclin Boorse, Meredith Cola, Samantha Plate, Lisa Yankowitz, Juhi Pandey, Robert T. Schultz, Julia Parish-Morris	Linguistic markers of autism in girls: evidence of a "blended phenotype" during storytelling	2019	78	Penelitian ini menunjukkan bahwa mendongeng dapat mengungkap perbedaan cara anak-anak dengan autisme menceritakan cerita, terutama dalam penggunaan kata-kata yang mencerminkan proses kognitif (*cognitive process words*) dan kata benda. Mendongeng dapat menjadi alat penting untuk memahami profil narasi individu, terutama untuk mengidentifikasi kebutuhan khusus anak perempuan dengan autisme, serta membantu dalam pengembangan strategi intervensi yang

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

No	Penulis	Judul	Tahun	Cites	Manfaat Mendongeng
	(Boorse et al., 2019)				lebih personal dan sensitif terhadap perbedaan jenis kelamin.
3	W. Ian O'Byrne, Katherine Houser, Ryan Stone, Mary White (O'Byrne et al., 2018)	Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions	2018	75	Penelitian ini menguji model pembelajaran yang dirancang untuk memberdayakan siswa di kelas anak usia dini sebagai pendongeng digital pemula. Melalui mendongeng digital, siswa dapat belajar mengorganisasi dan mengekspresikan ide serta pengetahuan mereka secara individual dan bermakna, sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan literasi awal. Model ini juga mendukung perkembangan sosial-emosional dengan membantu siswa menemukan suara mereka melalui penulisan dan pembuatan konten digital. Kegiatan ini mengasah keterampilan siswa dalam menyusun narasi, bertanya, menyatakan pendapat, dan berinteraksi dengan komputer serta orang lain.
4	Herman Saksono, Andrea G. Parker (Saksono & Parker, 2017)	Reflective Informatics Through Family Storytelling	2017	39	Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana teknologi berbasis cerita dapat membantu keluarga merefleksikan faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas fisik (PA) anak-anak. Dengan melibatkan 13 keluarga, prototipe berkonsep rendah diuji, menggunakan cerita dan prompt interaktif untuk mendukung refleksi mereka. Hasil menunjukkan bahwa alat berbasis cerita ini dapat mendorong proses refleksi kritis yang mendukung perubahan perilaku. Studi ini berkontribusi dengan memberikan wawasan tentang interaksi keluarga dengan alat refleksi berbasis cerita serta implikasi desain untuk sistem informatika reflektif berdasarkan *Transtheoretical Model*.
5	İlknur Özpınar, Semirhan Gökçe, Arzu Aydoğan Yenmez (Özpinar et al., 2017)	Effects of Digital Storytelling in Mathematics Instruction on Academic Achievement and Examination of Teacher-Student Opinions on the Process	2017	32	Penelitian ini mengkaji dampak mendongeng digital dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas 8. Dengan metode kuasi-eksperimen, hasil menunjukkan bahwa meskipun perbedaan statistik tidak signifikan, skor kelompok eksperimen lebih tinggi. Mendongeng digital dinilai efektif menciptakan pembelajaran yang menarik, relevan, dan meningkatkan partisipasi siswa, dengan tanggapan positif dari siswa dan guru.
6	Hui Liang, Jian Chang, Ismail Khalid	Hand gesture-based interactive	2016	30	Penelitian ini mengusulkan sistem mendongeng berbasis boneka virtual yang dikendalikan oleh gerakan tangan, dirancang untuk meningkatkan kemampuan narasi

No	Penulis	Judul	Tahun	Cites	Manfaat Mendongeng
	Kazmi, Jianjun Zhang, Pei-feng Jiao (Liang et al., 2017)	puppetry system to assist storytelling for children			anak-anak dalam lingkungan virtual. Dengan menggunakan teknologi sensor gerakan mendalam dan kontrol gerakan tangan, anak-anak dapat secara intuitif menggerakkan boneka virtual untuk bercerita dan berinteraksi dengan elemen di lingkungan virtual. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem ini memiliki manfaat pedagogis yang positif, meningkatkan kemampuan narasi, koordinasi motorik, dan kognitif anak-anak. Pengujian awal juga menunjukkan bahwa sistem ini mudah digunakan dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.
7	Ljubica Marjanovič-Umek, Kaja Hacin, Urška Fekonja (Marjanovič-Umek et al., 2019)	The quality of mother–child shared reading: its relations to child's storytelling and home literacy environmen t	2017	23	Penelitian ini menganalisis hubungan antara kualitas membaca bersama ibu-anak, kemampuan mendongeng anak, dan lingkungan literasi keluarga. Dengan melibatkan 20 pasangan ibu-anak berusia 5 tahun, kualitas membaca bersama dinilai menggunakan *Scale for Observing Shared Reading*, sementara kemampuan mendongeng anak dinilai dengan buku tanpa teks *Frog Goes to Dinner*. Hasil menunjukkan bahwa kualitas membaca bersama berhubungan dengan koherensi cerita anak dan faktor lingkungan literasi di rumah. Usia anak saat orang tua mulai membacakan cerita, jumlah buku di rumah, dan jumlah buku anak-anak menjelaskan 43,1% variansi kualitas membaca bersama. Temuan ini menekankan pentingnya membaca bersama untuk mendukung kemampuan mendongeng anak.
8	Arash Soleimani, Danielle Herro, Keith Evan Green (Soleimani et al., 2019)	CyberPLAY ce—A tangible, interactive learning tool fostering children's computatio nal thinking through storytelling	2019	13	Penelitian ini memperkenalkan *CyberPLAYce*, sebuah kit konstruksi belajar interaktif yang dirancang untuk mendukung mendongeng dan *computational thinking* (CT) pada anak-anak. Alat ini memungkinkan anak-anak berusia 8-12 tahun untuk berinteraksi dengan teman, mesin, dan lingkungan melalui permainan semi-terstruktur. Dengan *CyberPLAYce*, siswa dapat membuat dan memodifikasi algoritma cerita fisik yang memperkuat narasi. Hasil studi menunjukkan bahwa aktivitas cyber-fisik yang difasilitasi oleh *CyberPLAYce* meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam mendongeng dan praktik CT. Penelitian ini menekankan pentingnya alat belajar tangible untuk mendukung keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.
9	Jhoni Warmansya h, Evi Selva Nirwana	The Effect of Storytelli ng Methods and Self-	2023	3	Penelitian ini meneliti pengaruh metode mendongeng dan kepercayaan diri terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Hasilnya menunjukkan bahwa metode mendongeng lebih efektif meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dibandingkan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

No	Penulis	Judul	Tahun	Cites	Manfaat Mendongeng
	(Warmansyah & Nirwana, 2023)	Confidence Children's Expressive Language Skills			metode *show and tell*, terutama pada anak dengan kepercayaan diri tinggi. Namun, anak dengan kepercayaan diri rendah lebih baik menggunakan metode *show and tell*. Terdapat interaksi signifikan antara metode pembelajaran dan kepercayaan diri dalam memengaruhi bahasa ekspresif anak.
10	Cristina Castillo-Rodriguez, Inmaculada Clotilde Santos Díaz, José María Díaz Lage (Castillo-Rodriguez et al., 2022)	Digital storytelling for EFL preschool classroom: tools, activities and themes proposed by preservice teachers	2022	3	Penelitian ini meneliti penggunaan alat, jenis aktivitas, dan tema cerita yang dirancang untuk anak prasekolah melalui praktik mendongeng, khususnya mendongeng digital. Sebanyak 136 tugas dari calon guru prasekolah dianalisis. Hasilnya menunjukkan bahwa alat yang paling sering digunakan adalah yang memungkinkan integrasi dialog dalam cerita, dengan aktivitas populer berupa pemahaman bacaan untuk usia 4-5 tahun dan mencocokkan atau mengurutkan gambar untuk usia 3 tahun. Tema yang paling sering dipilih adalah hewan peliharaan untuk usia 4-5 tahun dan persahabatan untuk usia 3 tahun. Studi ini penting untuk melatih calon guru secara digital dan metodologis sesuai kebutuhan pendidikan masa kini.

Sumber: Olahan Penulis

Penelitian ini mendukung argumen bahwa mendongeng adalah alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keterampilan anak usia dini, mencakup literasi, komunikasi, narasi, dan keterampilan sosial-emosional. Penelitian yang dirangkum dalam tabel 1. mencakup beragam wilayah dan setting, termasuk Indonesia, Amerika Serikat, Kanada, dan Eropa. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat mendongeng memiliki relevansi global, baik dalam pendidikan formal (sekolah dasar, taman kanak-kanak) maupun konteks keluarga. Dominasi penelitian dari berbagai negara juga mencerminkan adaptasi mendongeng pada budaya dan sistem pendidikan yang beragam.

Tabel 2. Rekomendasi Penelitian Selanjutnya

No	Trend Penelitian	Fokus	Deskripsi	Rekomendasi Penelitian
1	Area dengan intensitas tinggi terlihat pada istilah seperti *narrative*, *community*, dan *engagement*.	Interaksi Narasi dan Komunitas	Kegiatan mendongeng, baik secara digital maupun tradisional, memiliki potensi besar untuk membangun koneksi sosial.	1. Eksplorasi mendalam tentang hubungan antara mendongeng dan penguatan komunitas sekolah atau keluarga. 2. Studi bagaimana mendongeng dapat digunakan untuk mendukung inklusi sosial, terutama di komunitas yang beragam secara budaya atau anak-anak berkebutuhan khusus.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

No	Trend Penelitian	Fokus	Deskripsi	Rekomendasi Penelitian
2	Istilah seperti *system*, *content*, dan *web* menonjol	Integrasi Teknologi dan Sistem Pendidikan	Mencerminkan meningkatnya penggunaan teknologi dalam mendongeng	1. Pengembangan dan evaluasi platform digital interaktif untuk mendukung narasi anak, seperti aplikasi berbasis augmented reality atau virtual reality. 2. Studi dampak media digital seperti storytelling games terhadap motivasi dan pembelajaran anak, terutama pada mata pelajaran abstrak seperti matematika atau sains.
3	Istilah seperti *education, creativity,* dan *student*	Literasi dan Kreativitas Anak	Menunjukkan fokus pada literasi anak usia dini dan pengembangan kreativitas	1. Mengembangkan pendekatan mendongeng yang menggabungkan elemen seni dan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan literasi anak. 2. Studi longitudinal untuk melihat dampak mendongeng digital terhadap perkembangan kemampuan literasi, narasi, dan pemecahan masalah anak.
4	Istilah seperti teacher, role, dan school	Perspektif Guru dan Peran Pendidikan	Menyoroti pentingnya peran guru dalam mengadopsi mendongeng sebagai alat pedagogis.	1. Melakukan studi tentang tantangan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan mendongeng digital ke dalam kurikulum. 2. Mengeksplorasi pelatihan berbasis teknologi untuk guru dalam memanfaatkan mendongeng digital secara efektif.
5	Istilah seperti *interaction*, *relationship*, dan *effect*	Pengaruh Sosial dan Emosional	Menunjukkan relevansi mendongeng dalam membangun keterampilan sosial dan emosional anak	1. Studi tentang bagaimana mendongeng dapat digunakan untuk meningkatkan empati, kerja tim, dan keterampilan komunikasi anak. 2. Mengukur efek mendongeng dalam membantu anak-anak mengatasi trauma atau

No	Trend Penelitian	Fokus	Deskripsi	Rekomendasi Penelitian
				tantangan emosional lainnya.
6	Istilah seperti *cultural heritage*	Penyesuaian Budaya dan Konteks Lokal	Menunjukkan bahwa mendongeng juga dapat menjadi alat untuk melestarikan warisan budaya.	1. Studi kasus tentang bagaimana mendongeng dapat digunakan untuk melestarikan dan mengajarkan nilai-nilai budaya lokal di era digital. 2. Mengeksplorasi adaptasi mendongeng digital untuk konteks komunitas tertentu, misalnya, cerita tradisional dalam bahasa daerah.

Sumber: Olahan Penulis

Potensi Layanan Mendongeng di Perpustakaan Ditinjau dari Manfaatnya

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mendongeng memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan literasi, komunikasi, keterampilan sosial-emosional, serta berpikir komputasional anak usia dini. Dengan menggunakan pendekatan bibliometrik, penelitian ini mengidentifikasi tiga klaster utama yang mencerminkan tren penelitian global terkait mendongeng dalam layanan perpustakaan, yaitu penguatan literasi, digitalisasi layanan perpustakaan, dan keterlibatan komunitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa perpustakaan memiliki peran penting dalam menyediakan akses terhadap berbagai sumber literasi dan teknologi pendukung untuk mendongeng (Campana et al., 2016) Namun, penelitian ini juga mengungkap adanya tantangan dalam implementasi layanan mendongeng berbasis teknologi di perpustakaan, seperti kesiapan tenaga pustakawan (Obim & Onuorah, 2021; Tolmach, 2022) dan keterbatasan infrastruktur teknologi (Adegbore, 2020; Tenesaca et al., 2021), yang belum banyak dibahas dalam studi terdahulu.

Manfaat 1: Pengembangan Literasi Digital

Mendongeng telah terbukti berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan pemahaman anak terhadap teks, baik dalam format cetak maupun digital (Marjanovič-Umek et al., 2019). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan mendengarkan cerita membantu anak memahami alur narasi dan memperkaya kosakata mereka (Maureen et al., 2018). Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa perpustakaan dapat memainkan peran strategis dalam pengembangan literasi digital dengan menyediakan teknologi interaktif seperti aplikasi mendongeng berbasis augmented reality (AR) dan multimedia interaktif (O'Byrne et al., 2018; Saksono & Parker, 2017).

Namun, efektivitas layanan ini dipengaruhi oleh kesiapan perpustakaan dalam menyediakan fasilitas digital dan pelatihan bagi pustakawan. Studi di negara-negara maju menunjukkan bahwa perpustakaan yang mengadopsi digital storytelling mampu meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas membaca dan menulis (Soleimani et al., 2019). Di sisi lain, penelitian di negara berkembang mengungkap bahwa kurangnya akses terhadap teknologi masih menjadi kendala utama dalam implementasi program mendongeng digital (Fuadah et al., 2022). Oleh karena itu, perpustakaan di berbagai wilayah perlu mengembangkan strategi yang disesuaikan dengan infrastruktur yang tersedia.

Pengembangan literasi digital melalui mendongeng menjadi aspek utama yang sangat relevan dalam pendidikan anak usia dini. Mendongeng tidak hanya membantu anak-anak memahami teks, tetapi juga memperluas keterampilan mereka dalam membaca, menulis, dan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

memahami informasi dengan lebih mendalam. Perpustakaan dapat memainkan peran strategis dalam mendukung pengembangan ini melalui pendekatan tradisional maupun digital.

Dalam konteks literasi digital, perpustakaan dapat menyediakan perangkat teknologi seperti tablet yang dilengkapi aplikasi mendongeng interaktif. Misalnya, aplikasi seperti *Epic!* atau *FarFaria* memungkinkan anak-anak membaca cerita digital dengan fitur tambahan seperti suara, animasi, dan efek interaktif. Aplikasi ini tidak hanya menarik tetapi juga mendukung anak-anak belajar membaca dengan cara yang lebih dinamis dan imersif. Misalnya, fitur *read-aloud* pada aplikasi ini membantu anak yang belum lancar membaca untuk tetap memahami isi cerita.

Selain itu, perpustakaan dapat mengadakan program khusus, seperti lokakarya mendongeng digital. Anak-anak dapat diajarkan untuk membuat cerita digital mereka sendiri menggunakan aplikasi seperti *Book Creator* atau *Storybird*. Dalam program ini, anak-anak dapat membuat cerita yang dipadukan dengan gambar, teks, dan audio, memberikan mereka pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi untuk bercerita. Contohnya, seorang anak dapat membuat cerita tentang perjalanan seekor burung yang mencoba menemukan rumahnya, menggunakan ilustrasi dan narasi suara mereka sendiri.

Untuk mendukung literasi digital secara lebih luas, perpustakaan juga dapat bermitra dengan sekolah atau komunitas lokal untuk menyediakan akses ke perangkat teknologi dan program pendidikan. Misalnya, perpustakaan dapat mengadakan sesi mendongeng interaktif menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) seperti aplikasi *Quiver 3D Coloring*. Anak-anak dapat mewarnai gambar di atas kertas, lalu menggunakan aplikasi untuk menghidupkan gambar tersebut menjadi animasi 3D. Melalui pengalaman ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang cerita tetapi juga teknologi yang menyertainya.

Dengan contoh-contoh aktual ini, perpustakaan dapat menjadi ruang interaktif yang tidak hanya mendukung literasi tradisional tetapi juga mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi era digital. Program-program ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, relevan, dan berbasis teknologi, sehingga membantu mereka berkembang secara holistik.

Manfaat 2: Pengembangan Kemampuan Komunikasi dan Bahasa Ekspresif Anak

Sejalan dengan penelitian Warmansyah & Nirwana (2023), penelitian ini menemukan bahwa mendongeng tidak hanya memperkuat keterampilan bahasa anak, tetapi juga membantu mereka mengekspresikan ide dan emosi mereka dengan lebih baik. Program mendongeng di perpustakaan seperti Storytime Hour yang melibatkan pustakawan atau relawan telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial anak dan membangun kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum (Campana et al., 2016).

Perbandingan dengan penelitian di berbagai negara menunjukkan bahwa pendekatan mendongeng berbasis komunitas lebih umum diterapkan di negara-negara berkembang, di mana pustakawan dan pendidik menggunakan metode mendongeng lisan untuk membangun keterampilan komunikasi anak (Fuadah et al., 2022). Sementara itu, di negara maju, teknologi seperti *video storytelling* dan *interactive story apps* lebih banyak digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan komunikasi anak (Ikrimah et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan mendongeng di perpustakaan perlu disesuaikan dengan konteks budaya dan teknologi yang tersedia di setiap wilayah.

Layanan perpustakaan memiliki potensi besar untuk memfasilitasi kegiatan mendongeng yang langsung melibatkan anak-anak, baik melalui bimbingan pustakawan maupun relawan. Sesi mendongeng, lokakarya pembuatan cerita, dan program berbasis komunitas bukan hanya aktivitas menyenangkan, tetapi juga alat pendidikan yang kuat untuk membantu anak-anak belajar menyampaikan pendapat, menyusun narasi, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

Perpustakaan dapat menyelenggarakan sesi mendongeng langsung yang dipandu oleh pustakawan atau relawan, misalnya melalui program seperti *Storytime Hour*. Sebagai contoh aktual, Perpustakaan Umum Kota Surabaya memiliki program mendongeng reguler yang melibatkan pustakawan dan tokoh masyarakat. Program Gendis Sewu adalah bagian dari Gerakan Mendongeng dan Menulis Sewu yang diadakan setiap minggu di Taman Bacaan Masyarakat di seluruh Surabaya. Program ini menargetkan ribuan anak dan remaja untuk mengembangkan keterampilan literasi mereka (Rachman & Ghulam, 2023). Selain membacakan cerita, program ini sering kali melibatkan alat bantu seperti boneka tangan atau ilustrasi besar untuk membantu anak-anak lebih memahami cerita (Son et al., 2020). Anak-anak juga diajak untuk menjawab pertanyaan atau bahkan berpartisipasi langsung dengan memerankan karakter dalam cerita.

Perpustakaan juga dapat menyelenggarakan lokakarya pembuatan cerita untuk anak-anak. Menggabungkan teknik ekstrateksual dalam kegiatan mendongeng dapat memperkaya metode ini dan membantu anak dalam penguasaan bahasa. Teknik ini dapat menambah kosakata baru, memperkuat makna kosakata lama dan baru, serta mengembangkan kosakata menjadi kalimat dalam percakapan sehari-hari (Fitriani & Abdul Aziz, 2021).

Manfaat 3: Keterampilan Sosial-Emosional dan Narasi

Mendongeng memiliki peran penting dalam membantu anak memahami emosi (Travelancya, 2021), membangun empati (Dana Yanti & Luh Ayu Tirtayani, 2023), dan mengembangkan keterampilan sosial (Sinamo et al., 2024). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perpustakaan dapat menjadi ruang aman bagi anak-anak untuk mengeksplorasi pengalaman emosional mereka melalui diskusi cerita atau drama berbasis buku. Temuan ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa membaca cerita bersama dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perspektif orang lain dan memperkuat hubungan sosial mereka (Budiarti et al., 2022).

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa keterlibatan komunitas dalam program mendongeng perpustakaan bervariasi di berbagai negara. Di beberapa negara seperti Finlandia dan Amerika Serikat, perpustakaan telah berhasil mengadopsi model *community storytelling* yang melibatkan orang tua, guru, dan pustakawan dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak (Peng & Chuang, 2020). Sementara itu, di negara berkembang, perpustakaan sering menghadapi keterbatasan dalam membangun kemitraan dengan komunitas karena kurangnya dana dan tenaga pustakawan yang terlatih dalam metode mendongeng berbasis psikososial (Ogden & Williams, 2022).

Manfaat 4: Keterampilan Berpikir Komputasional (CT)

Dalam era digital, mendongeng tidak hanya menjadi alat untuk meningkatkan literasi tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir komputasional (Kordaki & Kakavas, 2017). Temuan penelitian ini mendukung studi yang menunjukkan bahwa mendongeng digital dapat membantu anak memahami konsep berpikir logis, pemecahan masalah, dan alur narasi (Parsazadeh et al., 2021). Misalnya, program yang menggunakan aplikasi *augmented reality* seperti Quiver 3D Coloring telah terbukti membantu anak menghubungkan elemen visual dan naratif dengan konsep teknologi (Fuada et al., 2022).

Namun, efektivitas program ini bergantung pada kesiapan perpustakaan dalam menyediakan infrastruktur teknologi dan tenaga pengajar yang kompeten. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa negara-negara dengan ekosistem teknologi pendidikan yang matang, seperti Korea Selatan dan Singapura, lebih cepat dalam mengadopsi digital *storytelling* sebagai bagian dari kurikulum perpustakaan (Chang & Chu, 2022). Sebaliknya, di negara-negara berkembang, perpustakaan sering kali mengalami kendala dalam menyediakan akses ke teknologi canggih karena keterbatasan anggaran dan infrastruktur (Barsha & Munshi, 2024). Oleh karena itu, penting bagi perpustakaan untuk menyesuaikan implementasi program mendongeng digital dengan sumber daya yang tersedia.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6914

Simpulan

Berdasarkan kajian literatur dan analisis bibliometrik, penelitian ini mengidentifikasi tiga tema utama dalam layanan mendongeng di perpustakaan, yaitu peran mendongeng dalam pendidikan literasi, inovasi digital dalam layanan perpustakaan, dan kontribusinya terhadap keterlibatan komunitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pendidikan interaktif yang mendukung perkembangan literasi anak, baik melalui pendekatan tradisional maupun berbasis teknologi seperti digital storytelling. Program mendongeng tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis anak, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi, sosial-emosional, serta berpikir kreatif mereka.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya perpustakaan untuk lebih proaktif dalam mengembangkan program mendongeng yang inovatif dan adaptif terhadap era digital. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan teknologi digital storytelling ke dalam layanan perpustakaan, seperti penggunaan aplikasi interaktif, *augmented reality* (AR), dan *multimedia storytelling* yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas membaca. Selain itu, perpustakaan juga dapat mengembangkan program lokakarya mendongeng digital, di mana anak-anak diajak untuk membuat dan berbagi cerita mereka sendiri dengan memanfaatkan alat digital seperti Book Creator atau Storybird.

Bagi pustakawan, hasil penelitian ini merekomendasikan peningkatan kapasitas dan keterampilan dalam penggunaan teknologi mendongeng digital. Pelatihan pustakawan mengenai teknik digital *storytelling*, pemanfaatan media interaktif, serta strategi mendongeng berbasis komunitas perlu menjadi prioritas dalam pengembangan layanan perpustakaan. Selain itu, perpustakaan juga dapat membangun kemitraan dengan sekolah, komunitas lokal, dan platform teknologi pendidikan untuk memperluas jangkauan program mendongeng serta meningkatkan aksesibilitas bagi lebih banyak anak, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Untuk penelitian lebih lanjut, diperlukan studi kualitatif yang lebih mendalam untuk memahami pengalaman pustakawan dan pengguna dalam layanan mendongeng digital, termasuk tantangan yang mereka hadapi dalam implementasi program ini. Selain itu, penelitian eksperimental dapat dilakukan untuk menguji efektivitas berbagai metode mendongeng, baik tradisional maupun digital, dalam meningkatkan literasi dan keterampilan sosial-emosional anak di lingkungan perpustakaan. Studi komparatif antar negara juga dapat memberikan wawasan lebih luas mengenai bagaimana perpustakaan di berbagai belahan dunia mengadaptasi teknologi dalam layanan mendongeng mereka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Widyatama yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Adegbore, A. M. (2020). *Digital Storytelling, Podcasting, and New Format of Messaging in the Libraries* (pp. 185–207). https://doi.org/10.4018/978-1-5225-9034-7.ch009

Barsha, S., & Munshi, S. A. (2024). Implementing artificial intelligence in library services: a review of current prospects and challenges of developing countries. *Library Hi Tech News*, *41*(1), 7–10. https://doi.org/10.1108/LHTN-07-2023-0126

Boorse, J., Cola, M., Plate, S., Yankowitz, L., Pandey, J., Schultz, R. T., & Parish-Morris, J. (2019). Linguistic markers of autism in girls: evidence of a "blended phenotype" during storytelling. *Molecular Autism*, *10*(1), 14. https://doi.org/10.1186/s13229-019-0268-2

Budiarti, E., Lesmana, D. E., Annisa, N., Santy, H., & Rulita, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Sikap Empati Anak Usia Dini Melalui Mendongeng Cerita Sejarah Islam. *Journal Analytica Islamica*, *11*(2), 365. https://doi.org/10.30829/jai.v11i2.13914

Campana, K., Mills, J. E., Capps, J. L., Dresang, E. T., Carlyle, A., Metoyer, C. A., Urban, I. B.,

Feldman, E. N., Brouwer, M., Burnett, K., & Kotrla, B. (2016). Early Literacy in Library Storytimes: A Study of Measures of Effectiveness. *The Library Quarterly*, *86*(4), 369–388. https://doi.org/10.1086/688028

Castillo-Rodriguez, C., Santos Díaz, I. C., & Díaz Lage, J. M. (2022). Digital storytelling for EFL preschool classroom: tools, activities and themes proposed by preservice teachers. *ESPIRAL. CUADERNOS DEL PROFESORADO*, *15*(31), 82–93. https://doi.org/10.25115/ecp.v15i31.8087

Chang, C.-Y., & Chu, H.-C. (2022). Mapping Digital Storytelling in Interactive Learning Environments. *Sustainability*, *14*(18), 11499. https://doi.org/10.3390/su141811499

Damayanti, A. A. (2020). Dongeng Online Sebagai Bentuk Promosi Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru Mengenalkan Perpustakaan Pada Anak-anak. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, *9*(3), 1–7. https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/37970/28675

Dana Yanti, N. P. A., & Luh Ayu Tirtayani. (2023). Interactive Storytelling Method Based on Local Wisdom to Improve the Empathy Abilities of Group B Children. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *11*(2), 345–353. https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.63389

Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, *133*, 285–296. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070

Farantika, D., Shofwan, A. M., & Purwaningrum, D. (2022). The Benefits and Purpose of Storytelling for Early Childhood Education. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, *2*(2), 122–129. https://doi.org/10.28926/sinda.v2i2.497

Fauziah, K., & Ramadhan, C. S. (2023). Strengthening Early Childhood Literacy Through Storytelling Activities. *Proceeding International Conference of Community Service*, *1*(2). https://doi.org/10.18196/iccs.v1i2.167

Fitriani, D., & Abdul Aziz, U. Bin. (2021). The use of storytelling techniques in extratextual activities for the development of children's expressive language skills. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, *7*(2), 212. https://doi.org/10.22373/equality.v7i2.10569

Fuada, S., Sari, D. P., Fujiyanti, V., & Triyulia, F. (2022). Strengthening Online Learning for Kindergarten Students Through Android Application "Quiver-3D Coloring Augmented Reality." *DEDIKASI: Community Service Reports*, *4*(1). https://doi.org/10.20961/dedikasi.v4i1.55832

Fuadah, M., Rizki Tiara, D., & Pratiwi, E. (2022). Pengaruh Dongeng Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5 – 6 tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, *6*(2), 301–309. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1974

Ikrimah, A. L. M., Johan, R. C., Khoerunnisa, L., Hadiapurwa, A., & Ardiansah, A. (2024). Role of inclusive school libraries for children with Down syndrome. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, *12*(1), 1–18. https://doi.org/10.24198/jkip.v12i1.46359

Kim, Y. G., Lee, H., & Zuilkowski, S. S. (2020). Impact of Literacy Interventions on Reading Skills in Low- and Middle-Income Countries: A Meta-Analysis. *Child Development*, *91*(2), 638–660. https://doi.org/10.1111/cdev.13204

Kordaki, M., & Kakavas, P. (2017). *Digital Storytelling As An Effective Framework For The Development Of Computational Thinking Skills*. 6325–6335. https://doi.org/10.21125/edulearn.2017.2435

Liang, H., Chang, J., Kazmi, I. K., Zhang, J. J., & Jiao, P. (2017). Hand gesture-based interactive puppetry system to assist storytelling for children. *The Visual Computer*, *33*(4), 517–531. https://doi.org/10.1007/s00371-016-1272-6

Marjanovič-Umek, L., Hacin, K., & Fekonja, U. (2019). The quality of mother–child shared reading: its relations to child's storytelling and home literacy environment. *Early Child Development and Care*, *189*(7), 1135–1146. https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1369975

Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2018). Supporting Literacy and Digital Literacy

Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activities. *International Journal of Early Childhood*, *50*(3), 371–389. https://doi.org/10.1007/s13158-018-0230-z

Nur Fitria, T. (2023). Understanding Basic Literacy and Information Literacy for Primary Students. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, *1*(2), 103–121. https://doi.org/10.33830/jciee.v1i2.6181

O'Byrne, W. I., Houser, K., Stone, R., & White, M. (2018). Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. *Frontiers in Psychology*, *9*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01800

Obim, I. E., & Onuorah, A. R. (2021). Librarians' Use of Digital Storytelling for students with Learning Disabilities: Results from Two Countries. *IASL Annual Conference Proceedings*. https://doi.org/10.29173/iasl8307

Ogden, L. P., & Williams, R. D. (2022). Supporting Patrons in Crisis through a Social Work-Public Library Collaboration. *Journal of Library Administration*, *62*(5), 656–672. https://doi.org/10.1080/01930826.2022.2083442

Özpinar, İ., Gökçe, S., & Yenmez, A. A. (2017). Effects of Digital Storytelling in Mathematics Instruction on Academic Achievement and Examination of Teacher-Student Opinions on the Process. *Journal of Education and Training Studies*, *5*(10), 137. https://doi.org/10.11114/jets.v5i10.2595

Parsazadeh, N., Cheng, P.-Y., Wu, T.-T., & Huang, Y.-M. (2021). Integrating Computational Thinking Concept Into Digital Storytelling to Improve Learners' Motivation and Performance. *Journal of Educational Computing Research*, *59*(3), 470–495. https://doi.org/10.1177/0735633120967315

Peng, Y.-P., & Chuang, P.-H. (2020). A Competency Model for Volunteer Storytellers in Public Libraries. *Libri*, *70*(1), 49–64. https://doi.org/10.1515/libri-2019-0009

Rachman, R. F., & Ghulam, Z. (2023). Pengarsipan Berbasis Dokumentasi Media Sosial "Gendis Sewu" dalam Perspektif Maqasid Syariah. *Idarotuna : Journal of Administrative Science*, *4*(2), 151–165. https://doi.org/10.54471/idarotuna.v4i2.68

Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, *2*(1), 99–106. http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva

Saksono, H., & Parker, A. G. (2017). Reflective Informatics Through Family Storytelling. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 5232–5244. https://doi.org/10.1145/3025453.3025651

Santosa, F. A. (2023). Adding Perspective to the Bibliometric Mapping Using Bidirected Graph. *Open Information Science*, *7*(1). https://doi.org/10.1515/opis-2022-0152

Shahzad, K., Khan, S. A., Javed, Y., & Iqbal, A. (2023). E-Learning for Continuing Professional Development of University Librarians: A Systematic Review. *Sustainability*, *15*(1), 849. https://doi.org/10.3390/su15010849

Short, K. G. (2022). *Essentials of Children's Literature* (10th ed.). Pearson.

Sinamo, J., Panjaitan, L. S. W., & Butar Butar, M. L. E. F. (2024). Building Children's Social Skills Through Picture Story Books. *JURNAL TALITAKUM*, *3*(1), 14–21. https://doi.org/10.69929/520k6m64

Soleimani, A., Herro, D., & Green, K. E. (2019). CyberPLAYce—A tangible, interactive learning tool fostering children's computational thinking through storytelling. *International Journal of Child-Computer Interaction*, *20*, 9–23. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.01.002

Son, S.-H. C., Butcher, K. R., & Liang, L. A. (2020). The Influence of Interactive Features in Storybook Apps on Children's Reading Comprehension and Story Enjoyment. *The Elementary School Journal*, *120*(3), 422–454. https://doi.org/10.1086/707009

Tenesaca, J.-B., Heredia, A., & Barros-Gavilanes, G. (2021). *Implementing a Web Based Open Source Tool for Digital Storytelling* (pp. 187–196). https://doi.org/10.1007/978-3-030-68285-9_19

Tesar, M., Kupferman, D. W., Rodriguez, S., & Arndt, S. (2016). Forever young: Childhoods, fairy tales and philosophy. *Global Studies of Childhood*, *6*(2), 222–233. https://doi.org/10.1177/2043610616647642

Tolmach, M. (2022). Digital Storytelling Practices for Specialists in Information Affairs. *Digital Platform: Information Technologies in Sociocultural Sphere*, *5*(1), 185–198. https://doi.org/10.31866/2617-796X.5.1.2022.261303

Travelancya, T. (2021). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Raudlatul Athfal Ihyaul Islam Prasi Gading. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, *3*(1), 57–71. https://doi.org/10.33367/jiee.v3i1.1541

Warmansyah, J., & Nirwana, E. S. (2023). The Effect of Storytelling Methods and Self-Confidence Children's Expressive Language Skills. *Ta'dib*, *26*(1), 29. https://doi.org/10.31958/jt.v26i1.5927

Zupic, I., & Čater, T. (2015). Bibliometric Methods in Management and Organization. *Organizational Research Methods*, *18*(3), 429–472. https://doi.org/10.1177/1094428114562629